

## Second Life

Miquel Barceló

En realidad, hace ya algunos meses que siento casi como la necesidad de hablar del llamémosle "fenómeno" *Second Life*. Lo cierto es que sólo ahora, de cara al periodo veraniego, me dedico a comentarlo, seguro que demasiado tarde. Aprovechando las elecciones municipales de mayo, incluso se me ha adelantado algún que otro político que, como Llamazares, ya ha dado su primer mitin en ese universo paralelo y posiblemente todavía poco conocido como es *Second Life*. Aunque poco sacaremos de esos mundos virtuales alternativos si incluso los políticos se establecen en ellos...

Vaya por delante que ese mundo virtual alternativo que "ocurre" sólo en la red no es algo inventado por *Second Life*, que no es más que uno de los muchos MMORGP (*Multiuser Massive Online Role Play Game*) disponibles en la red. Lo que ocurre es que, según parece, la gente (incluso Llamazares...) se toma bastante en serio lo que ocurre en ese "juego", esa especie de "Metaverso" por acudir a una terminología que, durante muchos años, ha sido propia tan solo del dominio de la ciencia ficción, sobre todo a partir de la novela *Snow Crash* de Neal Stephenson.

Posiblemente la gran diferencia en *Second Life* sea crematística: en el mundo de *Second Life* hay dinero y ese dinero se mueve.

Con toda seguridad, el dinero es el gran truco de los Linden Research Inc., los creadores de *Second Life*, y esos *Linden Dollars* (L\$) que se manejan en *Second Life* tienen incluso un cambio "oficial" establecido y variable con respecto a las monedas de la vida real.... El dinero, como ocurre en tantos sitios, es lo que marca la diferencia.

En ese mundo virtual que es *Second Life*, los residentes "viven" virtualmente allí ya que tras proyectarse al metaverso, se relacionan y comercian y, en definitiva, crean incluso propiedad intelectual con cada acción que realizan en *Second Life*.

El funcionamiento real es el siguiente: Linden Research Inc. dispone de un inmenso banco de servidores que se encargan de representar y gestionar el universo *Second Life*. Los residentes ejecutan en sus ordenadores un programa cliente navegador que les permite visualizar en un entorno 3D el mundo de *Second Life* e interactuar allí a través de su alter ego, una especie de "yo digital" o, tal como se conoce en ese contexto, su *avatar*.

El número de residentes de *Second Life*, creada en octubre de 2005, crece casi exponencialmente, y actualmente (mediados de junio, cuando escribo) ha superado ya los siete millones de residentes. Pocos todavía para un planeta con más de seis mil millones de habitantes pero, según dicen los adictos a *Second Life*, todo se andará.

De manera paralela, la actividad económica de *Second Life* sigue creciendo a marchas forzadas. Las principales cifras económicas y estadísticas se van actualizando y manteniendo al día por los mismos Linden Research Inc. que crearon este mundo de realidad virtual y pueden consultarse en:

[http://secondlife.com/whatis/economy\\_stats.php](http://secondlife.com/whatis/economy_stats.php)

En cualquier caso, en *Second Life* se emulan algunas de las características del mundo real, en particular y de manera destacada la economía (venta y compra de terrenos incluida), el arte y la propiedad intelectual, el transporte y la comunicación, el sistema educativo y un largo etcétera que parece destinado a crecer con el tiempo.

Hay críticas y muchas a ese nuevo mundo que ha adquirido ya gran predicamento. Hasta junio de 2006, para obtener acceso a *Second Life* era necesaria una identificación

completa (una tarjeta de crédito o una cuenta en PayPal verificables: no conviene olvidar que todo en *Second Life* da vueltas en torno al dinero y que sus promotores, Linden Research Inc., están haciendo un gran negocio con el presunto "juego" que es *Second Life*). Luego, las normas se relajaron y por eso hay hoy residentes sin actividad económica seria; lo que introduce nuevos problemas como la nada sorprendente aparición de la pornografía infantil...

Hay también parodias como *Get a First Life* (del escritor canadiense Darren Barefoot) que parece estimular, sobre todo a los adolescentes, a no renunciar a la vida real. Ver:

**<http://www.getafirstlife.com/>**

En cualquier caso, convertida ya en un fenómeno mediático, *Second Life* es una de las muchas opciones que incluye el ciberespacio, la que centra su mayor atractivo en ese gran demonio de nuestra sociedad que es el dinero. Y, en cualquier caso, abandonar voluntariamente esa sociedad virtual, dejar morir de inactividad a nuestro avatar, resulta siempre mucho menos traumático que hacerlo en la vida real...